



## H7 Bildhauer

**Ciardha:** SHx, Gr 18

Nahe der Stadtmauer hat der Bildhauer **Ciardha** seine Wohnung und ein kleines Atelier im Hinterhof. Dieser hochbegabte Mann mit dem gütigen Blick zaubert aus jedem denkbaren Material Statuen, Bildnisse und anderes, sofern es nur etwas mit dem Meer zu tun hat. Etliche Fischerboote und sogar zwei der Kriegsboote in Atha Cliath tragen hölzerne Galionsfiguren aus seiner Hand.

Ciardha hat sich in seiner Jugendzeit auf eine lange Wanderschaft begeben, nachdem sein magisches Talent in seiner Familie nicht die Förderung erfuhr, die sich der junge Mann erhofft hatte. Seine Reise trieb ihn fernab in den Dunstkreis eines Schwarzen Hexers, der sein Potential erkannte und ihn ausbildete. Nach wilden Abenteuern kehrte Ciardha vor zwei Jahren in sein heimatliches Fürstentum zurück. Seine magischen Künste wendet er nur im Verborgenen an, doch in speziellen Kreisen haben sich seine Fähigkeiten soweit herumgesprochen, dass er in den vergangenen Monaten einige Objekte wie Holzstatuen mit einem permanenten *Belebungshauch* verzaubern durfte.



## H8 Buchmacherin, Schild: (Münzhaufen)

**Cealginn:** Au+ - *Geschäftssinn*+12

**Cogain:** Kr, Gr 10 - VS=51/85 - +4 *waffenloser Kampf*

Mit dem frechen Lachen unter ihren grellroten Locken verscheucht **Cealginn** bei den vorwiegend männlichen Wettwilligen auf der Stelle alle Gedanken an jüngste Misserfolge - und ein neuer Einsatz wandert nur zu bereitwillig über den Ladentisch. Dabei gilt in Cuanscadan: auf einen reichen Buchmacher kommen zehn arme Fischer. Schon mancher wohlhabende Bürger musste sein Hab und Gut verpfänden, weil eines der Wettspiele in die Hose ging.

Die Möglichkeiten sind auch allzu verlockend, denn Cealginn nimmt Einsätze auf alles Erdenkliche an. Wagenrennen und Schwertball, das alljährliche Bootsrennen sowie der Bardewettbewerb sind die beliebtesten Wettgegenstände. Daneben können Münzen auch auf den erfolgreichsten Heringsfischer des Jahres oder den besten Bogenschützen des Fürstentums verschwendet werden. Und natürlich gibt es illegale oder sanktionierte Wetten: Welcher reiche Geschäftsmann wird als nächster ausgeraubt? Wie lange wird sich Fürst Amhairgin noch auf dem Thron halten?

Wer auf den Gedanken kommen sollte, seinen Wetteinsatz von Cealginn zurückzufordern, muss sich mit ihrem muskelbepackten Beschützer **Cogain** auseinandersetzen. Jede Unstimmigkeit lockt ihn aus dem Hinterzimmer hervor. Sein Lachen ist kühl und beißend, und er verteidigt seine Liebste mit durchschlagenden Argumenten.

## H9 Dieb

**Airim:** Sp, Gr 25 - *Schlösser öffnen*+16, *Stehlen*+20, *Verführen*+14

Der klein gewachsene, drahtige **Airim** hat es verstanden, sich von der Diebesgilde fernzuhalten - und zählt gleichwohl zu den pfiffigsten seines gesetzwidrigen Gewerbes. Zu unsterblichem Ruhm gelangte er, als 2410 nL Fürst Amhairgin seine Dienste in Anspruch nahm. Dieses Abenteuer sicherte ihm den besonderen Schutz des Fürsten, den er auch mehr als einmal benötigte. Die Diebesgilde ist nicht gut auf ihn zu sprechen.

Airim kleidet sich am liebsten in seine hellbraunen Lederstiefel, seine seidene schwarze Hose, eine gleichfarbige Jacke mit verzierenden Messingknöpfen und schwarze Lederhandschuhe. Unter seinem hellen Haarschopf lugen zwei tief-





blaue, flinke Augen hervor. Er fasst jeden Auftrag ins Auge, solange er ihm neben einem ordentlichen Batzen Gold auch viel Ehre einträgt. Natürlich kennt er sich in Cuanscadan wie in seiner Westentasche aus, und er gibt gegen einen Obolus sein Wissen an Unkundige weiter. Seine Liebe heißt Biogha, Schankmaid in der Taverne *Zum alten Cruachaner* (H35), mit der Airim, spätestens wenn er ausgesorgt hat, ein neues Leben beginnen möchte.

## H10 Fährmann

**Anraí** ist Steuermann auf der größten der fünf Fähren, die zwischen der Stadt und dem Westufer hin- und herpendeln. Er ist nicht nur von Berufs wegen mit den Fähnrissen des Stromes vertraut, sondern weiß auch einzuschätzen, welche Leute er ohne Probleme befördern kann. Es ist sein verbrieftes Recht, ihm nicht genehme Personen zurückzuweisen, denn obschon die Fähre wie alle anderen auch im Besitz des Staates (also des Fürsten) ist, gilt auch hier der fast geheiligte oberste Grundsatz von ganz Cuanscadan: Der Kapitän ist der Herrscher auf seinem Schiff. Berühmt ist er ob seiner Weigerung, vor einigen Jahren das Pferd des Fürsten an Bord zu nehmen, als dieser auf dem Westufer ausreiten wollte. Der Fürst fuhr mit Anraí, das Tier mit einer anderen Fähre. Ein Fährmann in Cuanscadan ist ein stolzer Mann.

Und dieser Stolz spiegelt sich auch in Anraís Erscheinung wider: er steht hoch aufgerichtet wie der Kapitän eines hochseetüchtigen Segelschiffes am Ruder, sein Blick schweift wie über die endlose Weite des Meeres, und seine Stimme ist rau wie die See. Beinahe scheint er mit seiner Fähre verheiratet zu sein, und seine Frau und sechs Kinder können davon ein leidvolles Lied singen, denn sie sehen ihn nur dann zuhause, wenn das Hochwasser den Runan unpassierbar macht (was meist im Herbst geschieht, weshalb seine Kinder in den Sommermonaten geboren wurden. Bis auf eines ...)

Kosten für eine Überfahrt auf allen Fähren:  
Menschen und ähnliches: 3 Silberstücke,  
Pferde, Ochsen: 5 Silberstücke,  
Wagen: 7 Silberstücke.

## H11 Fischer

**Buran an'castar**: Kr, Gr 24 - pA++ - VS=21/86 - *Balancierern+18, Bootfahren+16 - +2 Papier*

**Buran an'castars** Fischkutter *Flichfómhar* ist einer der größten im Hafen, und mit seinen zwei Masten und der tiefroten

Bepankung einer der auffälligsten. Ebenso auffallend ist Buran selbst mit seinem breiten Grinsen, das seine kalkweißen Zahnreihen entblößt und sein frohgemutes, durch nichts zu erschütterndes Naturell widerspiegelt. Seine attraktive Ausstrahlung kommt in den Hafenkneipen bei den Frauen so gut an, dass sie ihn umschwärmen und mit ihm zusammen der Sonne entgegen segeln würden. Die Schiffsbesatzung dagegen besteht aus vierschrotigen Seeleuten, die in den Hafenkneipen gerne für Unruhe sorgen und nie vor einer deftigen Rauferei zurückschrecken.

Buran steht seit einiger Zeit bei der Rúngardaí (siehe »Die Geheimorganisationen«) im Verdacht, unter dem Namen **An Dearg Mara** die Küste unsicher zu machen, obwohl seine *Flichfómhar* noch nie in einen Piratenüberfall verwickelt war. Das Misstrauen wird aber verstärkt, weil er oft tagelang abwesend ist, ohne dass man seinen Aufenthaltsort kennt. Dabei kehrt das Schiff mit nur spärlich gefüllten Heringskörben zurück. Doch bislang konnte ihm keine Schmutzgelei nachgewiesen werden, denn die Transaktionen laufen außerhalb des Hafengebietes auf hoher See ab. An Bord der *Flichfómhar* wurde noch keine Schmuggelware entdeckt, die wird nämlich von der Mannschaft in Geheimkammern verborgen. Buran unterhält darüber hinaus beste Beziehungen zu einem leitenden Kopf der Hafengewache, wodurch die Überprüfungen sehr nachlässig durchgeführt werden.

## H12 Fischer

**Luath an'mhara**: *Balancierern+14, Bootfahren+14*  
**Buirta**: *Schwimmen+15*

Als ein typischer Meeresfischer aus Cuanscadan entstammt **Luath an'mhara** einer Familienlinie, in der dem ältesten Sohn traditionell das Fangboot des Vaters anvertraut wird, bevor dieser seine letzten Tage im Kreise seiner Liebsten verbringt. Mit seiner kräftigen Statur, seiner sonoren Stimme und der brummigen Gemütsruhe erweckt Luath an'mhara den Anschein, dass ihn nichts aus dem Lot bringen kann.

Der Eindruck täuscht, denn seine Ehefrau **Buirta** leidet sehr unter dem phlegmatischen Verhalten ihres bis tief in die Dämmerung auf See fischenden Mannes, und sie lässt ihren Depressionen freien Lauf. Luath entzieht sich dem durch sehr frühe Ausfahrten, so dass man ihn nur selten - und meist im Hafengelände beim hastigen Entladen der Fischkörbe - zu Gesicht bekommt. Buirta dagegen verwandelt sich des Nachts in eine silbergraue Seelöwin (Mórrón) ob ihrer Traurigkeit, und sie taucht dann in die Fluten des Runan, bis der Sonnenaufgang sich ankündigt.